スターゲイト

取扱説明書

ファミリー コンピュータ™
ファミコン
は任天堂の商標です。

HAL－SB

このたびはハル研究所・ゲームカセット「スターゲイト」を、
お買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

●ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用下さい。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

目次

1.使用上の注意……………………………………P 3
2.ストーリー………………………………………P 4
3.コントローラー各部の名称と操作と説明…………P 5
4.遊び方……………………………………………P 7
5.キャラクター……………………………………P12

1.使用上の注意

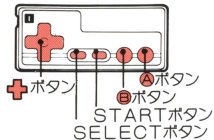
- カセットを交換する時は、必ず電源を切って下さい。
- 強いショックを与えたり、分解しないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらさないようにして下さい。
- 極端な温度条件下での使用や保管は、避けて下さい。

2．ゲームストーリー

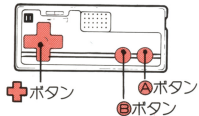
亜空星暦7211年、アース恒星の第1星“リガラス”に、『アゾス　プレリュード迎撃チーム』と言う、緊急迎撃チームがあった。このチームの一員「ジム・スミス」は、チームでも迎撃率1～2位をあらそうほどのエリートだった。

ある日、迎撃シュミレーション（D−50　通称：ディフェンダー）に乗り、いつものように、高迎撃率をマークしていた。「これなら、次回の迎撃試験もいただきだな。ランドには負けられないぜ／」。と、その時、突然ディフェンダーの制御コンピュータが狂いはじめた。「DANGER!!　DANGER!!　CONDITION　RED／　CONDITION　RED／」　ディフェンダーは操縦不能におちいった。すさまじい電撃、はりさけるような反響音、スミスはコックピットに倒れた。「あれから何日、いや何時間たったのだろうか？　あの時たしか……」。目の前に広がる宇宙はシュミレーションではなく、本当の開宇宙そのものであった。「どうすればいいんだ!!　何をすれば……」。

3.コントローラー各部の名称と操作の説明

●Ⅱコントローラー

※2―PLAYERの時に使います。

●✚ボタン

マイシップ、“ディフェンダー”の操作に使います。
上下、左右の動きは次のようになっています。

●Ⓐボタン

攻撃用のレーザービームを発射する時に使います。
左右のみに有効で、上下には使用できません。

●Ⓑボタン

スマートボム、発射ボタンです。スマートボムは数に限りがあります。残りを注意して下さい。

●SELECTボタン

押すと左のような画面が出ます。このボタンを押すごとに、米印が移動しますので、希望するゲームに合わせて下さい。

●STARTボタン

押すとSELECTボタンでセットしたゲームが始まります。

≪**ポーズ機能**≫ゲームの途中で、プレイを中断したい時に押すと、チャイムがなってゲームがストップします。次に、再スタートしたい時にも押して下さい。前の状態からゲームが続けられます。

※最高得点はリセットスイッチを押したり、電源スイッチをOFFにすると消去されます。

※ゲームがスタートすると、SELECTボタンは、はたらきません。

※GAME Aは初心者用、GAME Bは上級者用に設定されています。

※1－PRAYERの場合はⅠコントローラーを使用して下さい。

※2－PRAYERの場合はⅡコントローラーも使用します。

4.遊び方

ゲームスタート

タイトル画面で、どの状況をシュミレートするかを決め、スタートボタンを押せば迎撃シュミレーションの開始である。

シュミレーション開始直後は、ディフェンダー（D−50）は３機、スマートボムは５コそなえている。あとは、キミがコントローラーでディフェンダーを操作し、各面にいる敵たちを撃ちおとし、ゲームを進めていく。

ゲームの目的

敵の中心制御コンピュータである“MC−６８０００”を破壊し、迎撃シュミレーション（D−50　ディフェンダー）の中から脱出し、現実にもどることである。しかし、スミスの行く手には、ありとあらゆる機械生命体が襲いかかる。

はたして、“MC−６８０００”とは何か？　そしてスミスは、現実にもどってくることができるのか？　すべてはキミのうでにかかっている。

画面表示

〈ウェイティングモード〉

マイキャラ数

ここに、マイシップ“ディフェンダー”の残機が表示されます。

スマートボム数

スマートボムの残り数が表示されます。スマートボムは表示数のみ使えます。

プレイヤー点数

現在、プレイしているプレヤーの点数がここに、表示されます。

最高得点

1人用、2人用に限らず、プレイの最高得点がここに表示されます。

※これは1人用の画面表示です。2人用の場合、右側にマイキャラ数などが表示されます。

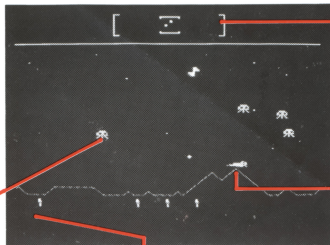
〈戦闘モード〉

キミが実際にシュミレートする画面がこれだ。どの面にいっても、この画面構成なので、よくおぼえておこう。

レーダー

レーザーは3画面を表示し、その中でまん中の画面が、現在プレイしている画面を示している。

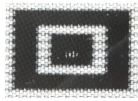
敵キャラ

これが、キミを攻撃してくる敵キャラだ。中にはボットを連れ去っていくのもいるので注意しよう。

植民地人　ボット

シュミレーションのリガラス星より逃げおくれた人間たち。助けた人数が、面クリア後ボーナス得点となる。

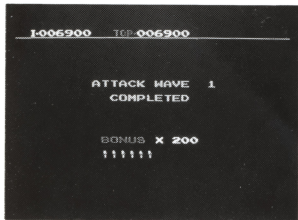
ディフェンダー

現実化してしまった、迎撃シュミレーション(ディフェンダー)。キミがコントロールするのだ。

スターゲイト

各ラウンドに1つ、スターゲイトと言うワープゾーンがある。これに入れば無条件で、ほかの画面にワープすることができる。しかし、これはセットされた迎撃用シュミレーションにはなかった現象。このスターゲイトがこのゲームの謎を全てにぎっていると言われているがはたしてそれは……。

スターゲイトの使い方

どうしても敵の攻撃がさけられない時や、別の画面に行きたい時に飛びこむ。行先はランダム。もちろん使用料は無料である。

ラウンドクリア

次々にせまりくる敵たちを、すべて撃破すればラウンドクリア。ただし、中には倒さなくてもラウンドクリアになる敵もいる。これは自分でみつけよう。また、全滅させせたと思っても、いつの間にか敵が増えてる時がある。こんな時は、あわてず一番近い敵から撃ちおとしていくこと。どうしても切り抜けられない場合は、スマートボムを使って切り抜けるのがコツ。

ボーナス

面クリア時に助けたボットは、ボーナスとして加算される。面が進むにつれてボット１人に対してのボーナス点もどんどんあがっていくぞ。

5.キャラクター

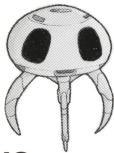
ディフェンダー

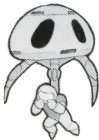
君が操縦する迎撃機。現在の科学水準では最高の迎撃機。

ボット

リガラスの植民人。逃げおくれたのが、ウロウロしている。

スマートボム

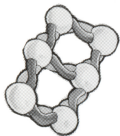
画面上にいる敵すべてを全滅できる。数に限りがある。

ミュータント

思考能力が低く、めったに攻撃してこないが、ボットを食べると攻撃性が増す。

ガル・ミュータント

ボットを食べたミュータント。ディフェンダーを追いかける。

サーベリアン

同じ面に長くいると出現する。倒さなくてもクリアは可能。

ギラ

ゆっくり動きながら弾を撃つ。画面の上か下にいる。

ルビ

クルクル回りながら、弾を撃ってくる。

ザース

攻撃はしてこない。画面内を、ゆっくり飛んでいる。

ランダーザース

ザースの同機型。攻撃能力は、あまり高くない。

キピ

高性能追尾型ミサイル。画面外からでも追ってくる。

※出現する敵キャラは、全部で8種類。ただ飛んでる敵、追いかけてくる敵、弾を撃ってくる敵と、いろいろいる。敵キャラ別の攻撃パターンをおぼえることが、クリアへの近道だ。

AIR FORTRESS

虹色の星雲に包まれた7つの物体が、わたしのヘルメットの肉視窓からも確認できる。突如あらわれ、我々の星を絶滅寸前までにおいやった、この謎の大要塞群を破壊するためにわたしはやってきたのだ。認識番号82592。わたしの名はハル・ベイルマン。しかし、その内部はいまだ不明のままである。
ハル研究所の新趣向シューティング&アクションゲーム「エアー・フォートレス」。

エアー・フォートレス

8月11日発売

定価5,300円

FIREBUM

10月中旬発売予定

ファイアー・バム

ストーリー

ボルトとよばれる町に、バムという名前の炎使いの少年がいた。ある日、バムが町を留守にしている間に、遠くの森から火を恐れない魔王ドメスが人びとを追い払い、バムの両親を魔物に変えてしまった。帰ってきたバムは事を知り、一人魔物の森へ……。